

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan derasnya tantangan di era global, tantangan di dunia pendidikan pun ikut menjadi besar, hal ini yang menyebabkan peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan merupakan proses untuk mencetak generasi bangsa yang lebih unggul di masa mendatang. Upaya untuk mencetak generasi unggul dengan cara meningkatkan pelaksanaan pendidikan baik pendidikan formal (sekolah) maupun non formal (masyarakat).

Menurut Feni (2014:13) mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu bimbingan ataupun sebuah pertolongan yang diberikan oleh pendidik baik orang dewasa kepada anak-anak guna mencapai perkembangan anak. Tujuan dari diberikannya bimbingan agar anak menjadi cakap dalam melakukan tugas-tugas hidupnya sendiri tanpa harus bergantung pada bantuan orang lain. Oleh karena itu pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan dalam proses tumbuh kembangnya anak menemukan potensi dalam diri anak yang bertujuan untuk melaksanakan tugas-tugas dalam hidupnya secara mandiri tanpa bergantung kepada orang lain.

Pendidikan merupakan tiang integral bagi peserta didik di era global, sehingga pendidikan harus mampu memberikan serta memfasilitasi tumbuh kembangnya keterampilan dan pengetahuan peserta didik melalui intelektual, personal maupun sosial. Pendidikan harus mampu menumbuhkan kompetensi

dasar peserta didik yang tidak dapat di bangun dengan landasan rasio dan logika saja, tetapi juga moral, inspirasi, kreativitas serta spiritual. Sekolah merupakan salah satu institusi pendidikan perlu mengembangkan segala aspek sesuai dengan tuntutan pendidikan yang semakin maju dan berkembang. Salah satu upaya yang dapat di realisasikan dan dikembangkan merupakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan (PAIKEM) yang dijelaskan oleh (Agus Suprijono,2011:vi).

Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dapat terealisasi apabila tersedianya tenaga pendidik untuk menuangkan kreatifitasnya saat proses belajar mengajar di sekolah. Tenaga pendidik mampu mengelola kelas dengan maksimal secara tidak sadar maka peserta didik akan terpancing dengan sendirinya memfokuskan pandangan untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi aktif dan pembelajaran akan menyenangkan. Selain itu, untuk menjadikan pembelajaran yang inovatif guru dituntut untuk menggunakan metode serta media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan kreatifitas guru.

Media pembelajaran merupakan salah satu jurus ampu untuk memfokuskan pandangan siswa serta dapat menjadi solusi bagi guru untuk meminimalisir siswa yang pasif. Dengan adanya media pembelajaran siswa menjadi tertarik dan akan merasa penasaran dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru saat proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal.

Dunia pendidikan sudah berkembang sangat pesat mengikuti arus global yang sangat deras oleh karena itu media pembelajarannya pun sangat beragam, mulai dari buku, poster, alat peraga bahkan media yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi yang canggih. Tidak harus membeli dan mengeluarkan biaya yang sangat banyak untuk mendapatkan media pembelajaran. Sebagai guru yang profesional, guru dituntut untuk lebih kreatif memanfaatkan barang-barang yang berada di lingkungan sekitar. Media pembelajaran dapat dibuat dari proses pemanfaatan barang bekas dengan istilah *up-cycling*.

Salah satu cara untuk mengelola barang bekas yaitu dengan cara daur ulang seperti *up-cycling*. *Up-cycling* merupakan penggunaan kembali barang bekas menjadi barang baru dengan tidak merusak materi yang dibuatnya, dengan kata lain membuat barang – barang baru dengan berbahan bekas yang memiliki nilai estetika didalamnya yang dapat dipergunakan kembali. *Up-cycling* adalah suatu praktik memilah barang – barang bekas atau sampah untuk dijadikan barang baru yang lebih berguna. Konsep *up-cycling* berasal dari bidang industri dan teknologi yang berkaitan dengan desain produk dalam konsumsi berkelanjutan. Konsumsi berkelanjutan merupakan gagasan utama dari proses mendaur ulang yang sangat mendasar, sedangkan gagasan utama adalah untuk merevitalisasi barang lama yang akan ditempatkan di rasi bintang baru dan menawarkan cara-cara penggunaanya yang dapat menjaga esensi tetap utuh.

Up-cycling mengantarkan seseorang untuk menuju hidup yang lebih hijau dan pastinya sangat ramah lingkungan, yang menunjukkan proses adanya daur ulang barang bekas yang dapat dimanfaatkan menjadi barang baru yang lebih bermanfaat dan juga dalam memproses barang tersebut akan menghemat biaya

produksi. Disisi lain barang tersebut akan menjadi barang yang lebih berharga yang memiliki nilai jual tinggi tergantung tingkat kesulitan serta kreatifitasnya.

Pernyataan di atas dapat diperkuat dengan beberapa pakar desainer yang memiliki brand dengan alih ramah lingkungan yang mampu menghasilkan uang melalui kegiatan *up-cycling*. Pakar desainer ini mengatakan bahwa begitu banyaknya sumber daya online ataupun cetak yang dapat mempromosikan barang yang sudah melalui proses *up-cycling* yang dapat menghasilkan uang dari obyek *up-cycling* tersebut (Emgin,2012:Hlm 65).

Up-cycling juga dapat diterapkan di dalam dunia pendidikan, seperti halnya dalam pembuatan media juga dapat menggunakan metode *up-cycling*. Pembuatan media dengan menerapkan metode ini dapat memberikan daya tarik sendiri, dikarenakan dalam proses pengolahan dapat menuangkan kreatifitas pembuatanya. Media yang menerapkan *up-cycling* ini lebih efektif karna ramah lingkungan serta hemat biaya, karena pembuatannya hanya memanfaatkan barang – barang bekas yang sudah tersedia dilingkungan sekitar. Pembuatan media pembelajaran guna mempermudah proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan berupa reaksi dalam menghadapi suatu situasi. Karakteristik perubahan aktivitas peserta didik tidak dapat dijelaskan berdasarkan beberapa kebiasaan asli, melainkan dengan melihat kematangan atau perubahan-perubahan sementara. Jadi proses belajar merupakan suatu proses belajar dan mengajar yang memiliki peran penting dalam mencapai keberhasilan siswa. Keberhasilan belajar peserta didik memerlukan tujuan yang jelas dan lebih baik, untuk mencapai tujuan belajar tersebut harus terdapat timbal

balik antara pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran yang baik maka akan berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik.

Menurut (Sudjana,2010) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang di miliki oleh peserta didik setelah mendapatkan rangsangan dari proses belajar mengajar. Oleh karena itu hasil belajar dapat di definisikan sebagai pencapaian yang diperoleh peserta didik atas usahanya yang dapat dituangkan dalam penguasaan, pengetahuan, serta kecakapan dasar yang nampak pada individu saat menerapkan dalam segala aspek kehidupan.

Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 23 oktober 2019 yang bertepatan pada hari rabu di SDN Jimbaran 1 yang terletak di daerah dataran tinggi tengger. SD bertepatan di desa Jimbaran kecamatan Puspo kabupaten Pasuruan yang merupakan salah satu sekolah negeri yang memiliki bank sampah serta memiliki ruang khusus. Peneliti melakukan observasi awal dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran. Proses pembelajaran di SDN Jimbaran dirasa sudah optimal dengan adanya guru-guru yang profesional sebagai tenaga pendidiknya namun pembelajaran kurang di gunakannya media selama proses pembelajaran berlangsung. Minimnya penggunaan biaya disebabkan oleh mahalnya biaya yang harus dikeluarkan dalam tiap pembuatan media. Disisi lain SD memiliki bank sampah yang belum terkelola dengan baik karena kurangnya penanganan, sehingga menyebabkan banyaknya barang-barang bekas yang menumpuk dan terbengkalai begitu saja.

Dengan melihat adanya bank sampah yang belum terkelola dengan baik, dan terdapat kebutuhan yang jarang sekali terpenuhi maka peneliti memiliki sedikit

ide untuk mengelolah barang-barang bekas yang sudah tersedia dimanfaatkan mejadi media pembelajaran guna untuk penunjang proses pembelajaran agar lebih optimal. Memanfaatkan barang bekas untuk dijadikan media tidak harus mengeluarkan biaya yang sangat mahal tergantung bagaimana tingkat kreatifitas guru memanfaatkan barang tersebut.

Peneliti melakukan observasi awal di SDN Jimbaran 1 dengan objek kelas 5. Pembelajaran khususnya dikelas 5 sudah cukup optimal dengan bimbingan guru profesional ibu Ilmi selaku wali kelas 5. Dikatakan sudah optimal dilihat dari segi hasil dan segi prosesnya, sebagian anak terlihat aktif baik secara fisik ataupun mental dalam proses pembelajaran. Namun dalam proses pembelajaran sangat jarang sekali digunakan media penunjang guna membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran dikelas.

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan ibu Ilmi selaku wali kelas 5 mengutarakan bahwa kurangnya media-media pembelajaran yang tersedia oleh sekolah. Kurangnya media penunjang proses pembelajaran ini dikarenakan minimnya biaya yang dimiliki oleh sekolah. SDN Jimbaran 1 sudah memiliki tenaga pendidik yang profesional, akan tetapi pembelajaran belum terlaksana dengan maksimal dikarenakan kendala media tersebut. Sehingga hal ini berpengaruh kepada proses belajar dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas dengan kurangnya media pembelajaran dan di lihat di sekolah terdapat bank sampah yang kurang penanganan dengan baik, sehingga terdapat barang bekas yang kurang dimanfaatkan. Peneliti memiliki ide untuk memanfaatkan barang bekas tersebut untuk dijadikan media pembelajaran.

Bedasarkan paparan yang sudah dijelaskan di atas yang mendasari dipilihnya media dengan menggunakan metode *up-cycling* dengan sebutan KORAMA (Koper Rantai Makanan) pada pembelajaran kelas 5 tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem pembelajaran 1. Dengan adanya media KORAMA ini diharapkan mampu membantu proses kegiatan pembelajaran di sekolah ataupun belajar secara mandiri.

Bedasarkan latar belakang maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI METODE “UP-CYCLING” DALAM PEMBELAJARAN TEMATI SUBTEMA “KOMPONEN EKOSISTEM” PADA KELAS 5. Uji coba pengembangan produk ini akan dilakukan dengan pengujian kelayakan produk di SDN Jimbaran 1.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas, permasalahan akan dikaji dan dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana pengembangan media pembelajaran melalui metode “*up-cycling*” dalam pembelajaran tematik subtema “*komponen ekosistem*” pada kelas 5?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Bedasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut :

Mengetahui pengembangan media pembelajaran melalui metode “*up-cycling*” dalam pembelajaran tematik subtema “*komponen ekosistem*” pada kelas 5.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media pembelajaran melalui metode “*up-cycling*” memiliki karakteristik yang meliputi konten dan kontruk, akan di uraikan sebagai berikut :

1. Konten

Kompetensi Dasar (KD)

IPA

- 3.5 Menganalisis hubungan antara komponen ekosistem dan jaring – jaring makanan dilingkungan sekitar.
- 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring – jaring makanan dalam suatu ekosistem.

Indikator

- 3.5.1 Menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem dan jaring – jaring makanan dilingkungan sekitar dengan menggunakan media pembelajaran melalui metode “*up – cycling*”
- 4.5.1 Membuat karya tentang konsep jaring – jaring makanan dalam suatu ekosistem melalui metode “*up – cycling*”

Bahasa Indonesia

- 3.7 Menguraikan konsep – konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.
- 4.7 Menyajikan konsep – konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Indikator

- 3.7.1 Menyebutkan konsep – konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi.
- 3.7.2 Menjelaskan konsep – konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi.

- 4.7.1 Membuat laporan tentang konsep – konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.

SBdP

- 3.2 Memahami tangga nada
- 4.2 Menyajikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.

Indikator

- 3.2.1 Menjelaskan tangga nada
- 4.2.1 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.

2. Konstruksi

Berdasarkan konstruksi atau bentuk pengembangan media pembelajaran melalui metode “*up – cycling*” sebagai penunjang media dalam proses belajar mengajar dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran melalui metode “*up-cycling*” menggunakan barang yang ada di lingkungan sekitar seperti memanfaatkan botol bekas, kaleng bekas, sedotan bekas, sandal jepit, triplek, stik bekas es krim dan styrofoam.
2. Media pembelajaran di desain dengan penuh kreatifitas sesuai dengan materi “komponen ekosistem” serta diberi warna sesuai dengan kehidupan ekosistem nyata , dan petunjuk penggunaan media.
3. Bagian luar media dibentuk seperti koper mini dengan ukuran panjang 50 cm, lebar 45 cm dan tinggi 10 cm dengan dilapisi set.

4. Media dapat dibuka tutup, bagian penutup dari koper bisa diberdirikan dengan memanfaatkan sikutan bekas cendela.
5. Bagian depan bawah di desain bongkar pasang sehingga bisa memudahkan proses penggunaan media dengan memanfaatkan katup mata ikan.
6. Bagian dalam desain media di buat menyerupai komponen ekosistem sungguhan dengan adanya jaring-jaring makanan yang terbuat dari barang bekas yang dibentuk secara 3D.
7. Konten-konten yang berada dalam media ini berisi materi pembelajaran, petunjuk penggunaan media dan penjelasan dari masing-masing materi.
8. Bagian luar media diberi stiker penggunaan media dan komponen media yang akan diletakkan / ditempel di samping media.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media melalui metode *up – cycling* ini sangat penting untuk inovasi pengembangan media, dikarenakan media ini diproses menggunakan bahan – bahan yang sudah tersedia dengan memanfaatkan sampah – sampah yang sudah di daur ulang. Ada beberapa aspek yang ingin di capai oleh peneliti dalam pengembangan ini antara lain :

1. Meminimalisir penggunaan sampah-sampah yang berlebihan yang akan mengakibatkan kerusakan lingkungan sekitar.
2. Meminimalisir pengeluaran biaya yang sangat tinggi dalam pembuatan media.

3. Menjadi salah satu solusi pembuatan media yang dapat dilakukan dan diterapkan oleh berbagai pihak seperti guru , murid , dan sekaligus wali murid.
4. Mendapatkan barang baru tanpa harus membeli baru.
5. Ikut serta dalam menjaga kelestarian alam sekitar dengan tidak membuang sampah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan media melalui metode *up-cycling* dapat dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Menggunakan kompetensi dasar yang sesuai.
- b. Uraian materi yang sangat lengkap pada tema V(Ekosistem), subtema 1(Komponen Ekosistem).
- c. Menggunakan kurikulum 2013.
- d. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media lebih mudah di dapat.
- e. Ramah lingkungan.

2. Keterbatasan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode "*up-cycling*" memiliki asumsi kelemahan sebagai berikut :

- a. Pembuatan media membutuhkan waktu yang cukup lama
- b. Mengharuskan menuangkan daya kreatifitasnya dalam setiap pengolahan menggunakan barang bekas.
- c. Ketergantungan dengan sinar matahari dalam proses pengeringannya

- d. Media hanya sekali pakai sesuai dengan materi pada kelas 5 tema 5(Ekosistem) subtema 1(Komponen Ekosistem) pembelajaran 1.

G. Definisi Operasional

1. Up-cycling

Up-cycling merupakan proses transformasi dari bahan-bahan yang tidak terpakai atau lebih dikenal sebagai sampah dapat diubah menjadi barang baru yang dapat digunakan kembali, dan umunya barang menjadi lebih bagus dan memiliki manfaat atau kegunaan lain. Jadi *up-cycling* dapat di definisikan menggunakan barang baru atau menciptakan barang baru dengan menggunakan barang bekas tanpa merusak materi lama.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu ajar untuk menyampaikan isi ataupun pesan , jadi segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu memusatkan perhatian anak, merangsang pikiran serta perasaan anak dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan dan keterampilan pada proses pembelajara.

3. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan suatu tahapan untuk melakukan analisi percobaan suatu produk media untuk mengembangkan ataupun melakukan modifikasi media serta melakukan pembaharuan terhadap media-media yang sudah ada menjadi media yang efektif, efesien serta menarik.

4. Metode

Metode merupakan suatu cara yang dipilih atau dapat dikatakan sebagai model yang dapat dilaksanakan saat proses belajar mengajar, sehingga

aktivitas belajar akan berjalan dengan baik sesuai dengan struktur yang sudah di rencanakan.

5. Pembelajaran Tematik

Merupakan pembelajaran yang menggunakan tema yang dapat dikaitkan dengan beberapa mata pelajaran sehingga siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

